

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE
FLASH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
PESERTA DIDIK KELAS V SD INSAN
MANDIRI BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melelngkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1 (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI
RADEN INTANLAMPUNG
1442 H/2021 M**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE
FLASH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
PESERTA DIDIK KELAS V SD INSAN
MANDIRI BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melelngkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1 (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI
RADEN INTANLAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE FLASH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD INSAN MANDIRI BANDAR LAMPUNG

Oleh
Sely Tritia

Penelitian ini dilakukan di SD Insan Mandiri Bandar Lampung dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V SD. Hal tersebut di pengaruhi beberapa faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat proses pembelajaran masih menggunakan media yang konvensional.

Jenis penelitian ini merupakan *Pre-Eksperimen Design* dengan bentuk *one group pretest-postest*, penelitian ini membandingkan keadaan sampel sebelum dan sesudah diberikan *Treatment*. Subjek penelitian ini di kelas VA SD Insan Mandiri Bandar Lampung sebanyak 26 peserta didik. Instrument penelitian ini berupa soal pilihan ganda (PG) terdiri dari 30 butir soal yang sudah di validasi oleh validator.

Hasil penelitian dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) dengan taraf signifikansi 0,05 , diperoleh nilai signifikasi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukan bahwa H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara hasil pretest dan hasil posttest. Dapat dilihat nilai rata-rata hasil posttest sebesar 69,5385 lebih besar dari pada nilai rata-rata hasil pretest sebesar 48,3077. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung.

Kata Kunci: Hasil belajar, IPA, Media pembelajaran *Adobe Flash*.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sely Tritia

NPM : 1611100386

Jurusan : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan diduplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka, apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar terdapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 06 April 2021

Sely Tritia
NPM.1611100386





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE
FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA
DIDIK KELAS V SD INSAN MANDIRI BANDAR
LAMPUNG**
Nama : **SELY TRITIA**
NPM : **1611100386**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan
Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Merivati, M.Pd
NIP. 196906081994032001

Pembimbing II

Dewi Kurniawati, M.Pd
NIP. 198006012006042047

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skrripsi dengan judul: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD INSAN MANDIRI BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh: **SELY TRITIA**
NPM:1611100386, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah dimunagasyahkan pada Hari/Tanggal : Selasa, 6 April 2021 pada pukul 15:00-17:00 WIB di Ruang Sidang Virtual Google Meet.

TIM MUNAQSYAH

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd
Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd
Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd
Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
Penguji Pendamping II : Dewi Kurniawati, M.Pd








Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan




Prof. Dr. H. Mirva Diana, M.Pd
NIP.091408281988032002

MOTTO

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مَدَادًا لَّكَلِمَتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ

تَنفَدَ كَلِمَتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا ﴿١٠٩﴾

Katakanlah (Muhamad), “Seandainya lautan menjadi tinta untuk (Menulis) Kalimat-kalimat Tuhanku, maka pasti habislah lautan itu sebelum selesai (Penulisan) Kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun kami datangkan tambahan sebanyak itu (Pula)” .

(Al-Qur'an surat Al-Kahfi Ayat 109)



PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segala kerendahan hati kupersembahkan lembaran-lembaran sederhana ini teruntuk :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Supendi dan ibunda yang terlebih dahulu berpulang ke Rahmatullah Lisnawati yang memberikan cinta dan kasih sayang yang tulus kepadaku dan selalu memberikan semangat serta dukungan dan bimbingan yang penuh. Do'a yang tulus selalu saya persembahkan atas jasa ayahanda dan ibunda, yang dengan penuh keikhlasan merawat, dan mendidik serta membesarkanku sehingga mengantarkan penulis menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung.
2. Adikku tersayang : Firdan Azmi, yang selalu memberikan do'a, motivasi dan dukungan untuk selalu semangat dalam segala hal.
3. Teman-teman pendidikan guru madrasah ibtidaiyah 2016.
4. Almamater UIN Raden Intan Lampung dimana tempat peneliti menuntut ilmu.



RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 13 mei 1998, anak pertama dari dua bersaudara, buah hati bapak Supendi dan Ibu Lisnawati.

Pendidikan formal diawali pada tahun 2004 di SD N 1 Waykandis yang diselesaikan pada tahun 2010. 2010 diterima di SMP GAJAH MADA Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2013. Tahun 2013 masuk SMKN 3 Bandar Lampung yang diselesaikan tahun 2016 dan pada tahun yang sama di terima disalah satu perguruan tinggi Negri yaitu UIN Raden Intan Lampung dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan jalur UM-PTKIN.

Selama menjadi mahasiswa pernah mengikuti kuliah kerja nyata (KKN) di Merbau Mataram 2, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan pada tahun 2019, dan ditahun yang sama juga melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Al-Jauharotun Naqiyah Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis hatarkan kepada junjungan Nabi Agung Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya. Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam usaha penyelesaian penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bantuan materil maupun dukungan moril. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak dalam penulisan skripsi ini. Secara khusus peneliti ucapkan terimakasih terutama kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, beserta stafnya yang telah memberikan kesempatan dalam mengikuti pendidikan hingga selesainya skripsi ini.
2. Syofnidah Ifriyanti, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekertris Jurusan PGMI terimakasih atas petunjuk dan arahan yang diberikan selama masa study di UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku pembimbing I dan Dewi Kurniawati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu, untuk membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama dibangku kuliah.
5. Kepala Madrasah, Guru serta staf SD Insan Mandiri Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan sampai terselesainya skripsi ini.

6. Sahabat-sahabatku yang telah memberi motivasi, serta memberikan bantuan sehingga terselesainya skripsi ini.
7. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung.

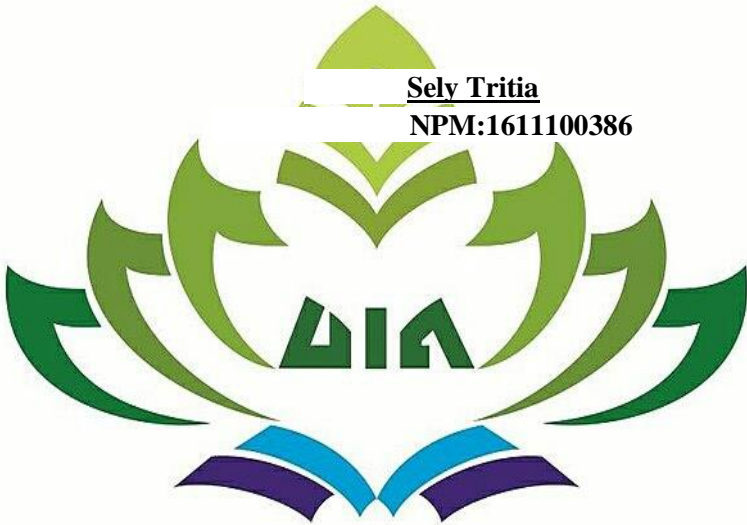
Dengan penuh harap semoga jasa kebaikan mereka diterima oleh Allah SWT dan tercatat sebagai amal yang shalih. Akhirnya, karya ini penulis suguhkan kepada segenap pembaca, dengan harapan adanya saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi perbaikan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan mendapat ridha Allah SWT.

Bandar Lampung, 6 April 2021

Penulis

Sely Tritia

NPM:1611100386



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSATRAK.	ii
SURAT PERNYATAAN.	iii
PERSETUJUAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identitas Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumuasan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Penelitian Relevan.....	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori.....	15
1. Media Pembelajaran.....	15
1. 8Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	16
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran ...	17
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	20
2. Media Pembelajaran Adobe Flash.....	20
a. Pengertian Media Adobe Flash.....	20
b. Cara Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash.....	22

c. Keunggulan dan Kekurangan media Adobe Flash.....	23
B. Pengertian Belajar, pembelajaran dan Hasil Belajar	24
a. Pengertian Belajar	24
b. Pengertian Pembelajaran.....	26
c. Pengertian Hasil Belajar.....	27
d. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	29
C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	30
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	30
2. Materi Organ Gerak Manusia.....	30
a. Sistem Gerak Pada Manusia	32
D. Kerangka Berfikir	33
E. Hipotesis	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel	39
C. Definisi Operasional Penelitian.....	40
D. Metode Pengumpulan Data	41
E. Instrument Penelitian	41
F. Uji Coba Instrument.....	41
1. Uji Validitas	41
2. Uji Tingkat Kesukaran Soal	42
3. Uji Reabilitas	42
G. Analisis Data.....	43
1. Uji Persyaratan Analisis.....	43
a. Uji Normalitas	43
b. Uji N-Gain	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	47
1. Analisis Hasil Uji Coba Soal	47
a. Uji Validitas	47
b. Uji Tingkat Kesukaran	49
c. Uji Daya Beda.....	50
d. Uji Reabilitas	51

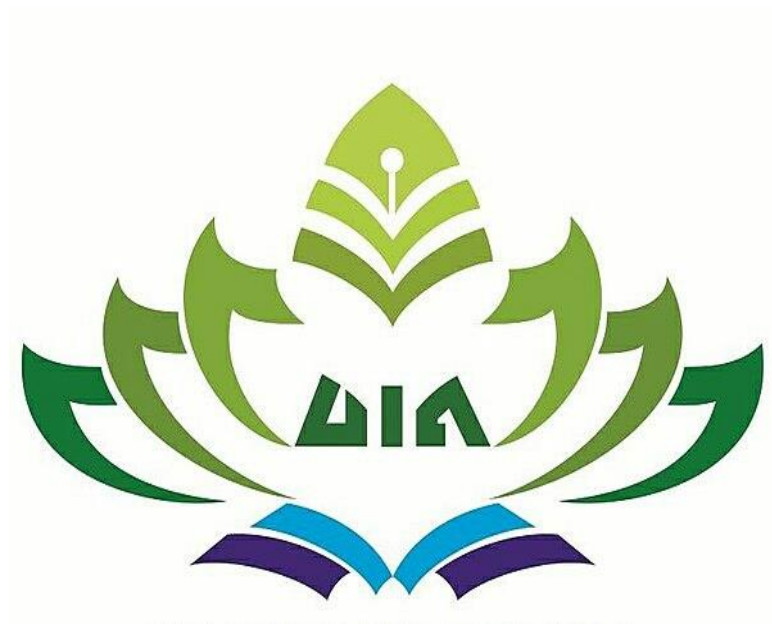
2. Deskripsi Data Amatan.....	53
3. Uji Prasyarat Untuk Pengujian Hipotesis.....	54
a. Uji Normalitas.....	54
4. Uji Hipotesis Penelitian	55
B. Pembahasan	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. kesimpulan.....	61
B. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel

Tabel 1.1 data dan nilai hasil ulangan tengah semester ganjil kelas VA.....	44
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Soal	47
Tabel 4.2 Rangkuman hasil perhitungan tingkat kesukaran soal .	49
Tabel 4.3 Rangkuman hasil perhitungan daya beda soal tes hasil belajar	50
Tabel 4.4 Uji Reabilitas Tes Hasil Belajar	50
Tabel 4.5 Rangkuman hasil perhitungan uji coba soal tes hasil belajar	52
Tabel 4.6 Rangkuman nilai rata-rata hasil pretest, posttest dan N-Gain	54
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas data hasil belajar	55
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis	56



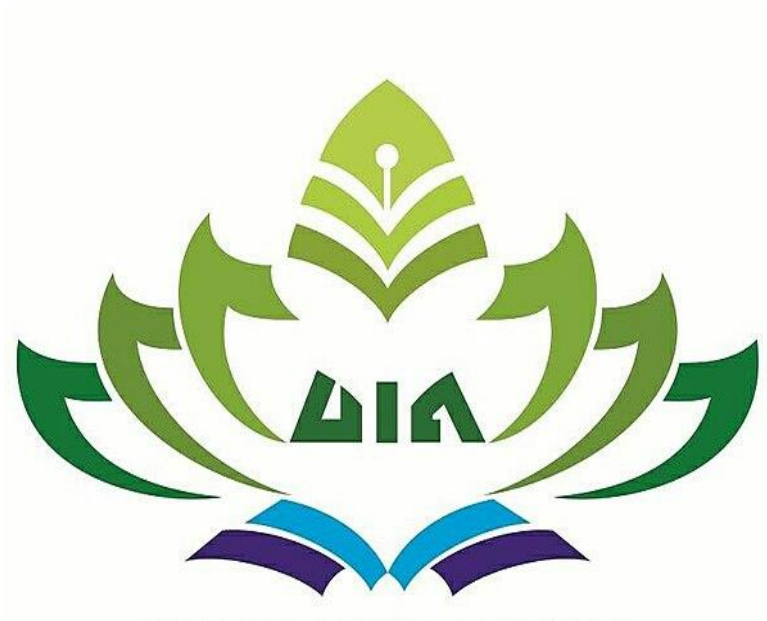
DAFTAR GAMBAR

Gambar

Gambar. 1 Tampilan layar penjelasan materi sistem gerak 22

Gambar. 2 Tampilan layar mini test 23

Gambar. 3 Bagan Kerangka berfikir..... 35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 Silabus IPA kelas V

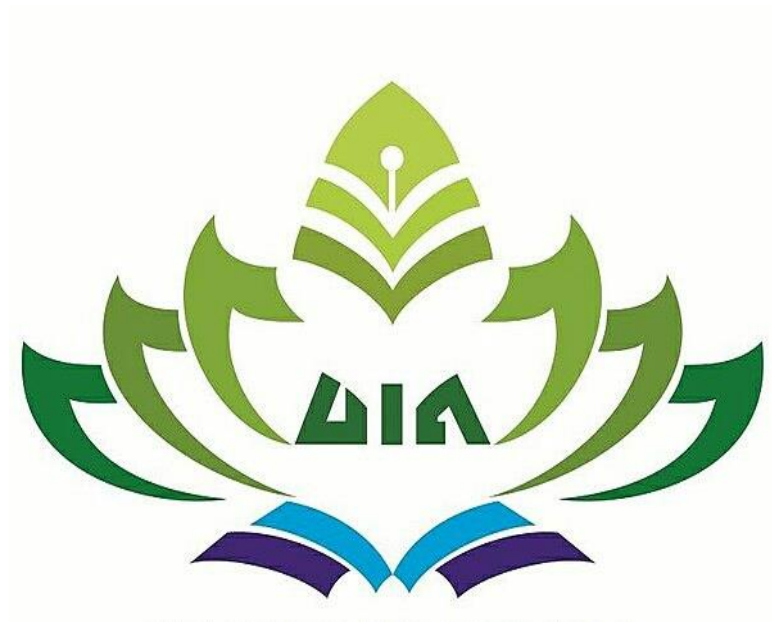
Lampiran 2 RPP

Lampiran 3 Instrumen Wawancara

Lampiran 4 Soal Penelitian

Lampiran 5 kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Lampiran 6 Dokumentasi



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan semakin dituntut untuk lebih efektif dan menyenangkan. Meningkatnya kemajuan suatu bangsa, dapat dilakukan dengan upaya meningkatkan mutu pendidikan.¹ Pendidikan memuat tujuan berupa gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Fokus pada pendidikan sains (IPA) baik fisika, biologi atau kimia yang bertujuan agar peserta didik memiliki keyakinan keteraturan alam ciptaannya dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.² Pendidikan berupaya dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran di sekolah guna menyiapkan masa depannya.³ Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴ Selain itu ada pula tujuan pendidik yang diarahkan pada upaya membimbing manusia agar mencapai kebahagiaan hidup didunia dan diakhirat secara seimbang. Sebagaimana diterangkan dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

¹ Mohammad Syaifuddin, Implementasi Pembelajaran Temaik di Kelas 2 SD Negeri Demagan Yogyakarta, *Tadris: Jurnal Keuruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol: 02 No.2 (2017) h.139-144

² Ahmad Khoiri, Qori Agussuryani, Puji Hartini, Penumbuhan Karakter Islami Melalui Pembelajaran Fisika Berbasis Integrasi Sains-Islam, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2 NO.1 (2017) h.1

³ Mardiyah, Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar, *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.2 (Oktober 2017), h.32

⁴ Galuh Kartikasari, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia, *Jurnal Dinamika penelitian*, Vol.16 No.1 (Juli 2016), h.2

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ آنشُرُوا فآنشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿٢١﴾

Artinya :

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Berdasarkan ayat diatas bahwa persiapan kehidupan dunia dan akhirat sebagai tujuan tertinggi bagi pendidikan. Dapat dijelaskan bahwa kita sebagai insan yang diberikan Allah SWT kemampuan berfikir yang lebih daripada makhluk yang lainnya, maka kita diwajibkan untuk terus belajar agar dapat menggali potensi yang ada pada diri kita.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencetak generasi bangsa yang berkualitas. Dalam kegiatan pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah pemilihan strategi dan media yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁵ Proses pembelajaran selayaknya harus bisa mengaktifkan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Setiap pendidik pasti menginginkan peserta didiknya dapat mencapai kemampuan yang diinginkan dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Untuk dapat mencapainya, setiap peserta didik dituntut memiliki kesiapan

⁵ Armalena, Pengaruh Media Terhadap Pembelajaran Bermutu dan Handal, *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, Vol.2 No.1 (2019),h.1

serta keterampilan yang menunjang meraih prestasi tersebut.⁶ Diawal tahun 2020, dunia digemparkan dengan merabaknya virus baru yaitu Coronavirus disease 2019 (COVID-19). Diketahui, asal mula virus ini berasal dari Wuhan, Tiongkok. Ditemukan pada akhir Desember tahun 2019. Sampai saat ini sudah dipastikan terdapat 65 negara yang telah terjangkit virus satu ini. (Data WHO, 1 Maret 2020) (PDPI, 2020).⁷ Pada tanggal 30 januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Pandemic Covid-19 menjadi persoalan multidimensi yang dihadapi dunia, hal tersebut dirasakan dampaknya dalam sector pendidikan yang menyebabkan penurunan kualitas belajar pada peserta didik, masa darurat pandemic ini mengharuskan sistem pembelajaran diganti dengan pembelajaran daring agar proses pembelajaran tetap berlangsung, hal ini jelas mengubah pola pembelajaran yang mengharuskan guru dan pengembang pendidikan untuk menyediakan bahan pembelajaran dan mengajar peserta didik secara langsung melalui alat digital jarak jauh.

Pembelajaran daring memungkinkan peserta didik memiliki keleluasaan waktu belajar sehingga dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Selain itu, peserta didik dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *e-classroom*, *video conference*, *telephone*, atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Kegiatan pembelajaran tersebut sebuah inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya dari semua literatur mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online, hal itu

⁶ Afri Merdico, Hidayatullah, Taqiyuddin Alkah, Pengaruh Media Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Terhadap Kemampuan Masalah Matematis, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.6 No.2 (Desember,2019),h.206

⁷ Yuliana, Corona Virus Diseases (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur, *Jurnal Wellnes And Healthy Magazine*, Vol.2 No.1 (February 2020), h.1

disebabkan karena perbedaan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. Salah satu keberhasilan dalam pembelajaran adalah terkait dengan hasil belajar yang dimiliki peserta didik.⁸

Pendidikan merupakan salah satu sumber utama dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia, terutama potensi peserta didik. Proses kegiatan pembelajaran yang baik harus dilaksanakan untuk semua mata pelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Menurut Depdiknas (2006) Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi tempat bagi peserta didik untuk mempelajari dan memahami diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. untuk mewujudkan tujuan dalam proses pembelajaran IPA maka diperlukan kegiatan pembelajaran yang baik dan sumber belajar yang dapat mewujudkan tujuan pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran IPA menjadi lebih baik ialah pemanfaatan media.⁹

Materi IPA di Sekolah Dasar (SD) konsep dasarnya merupakan generalisasi yang ditarik dari fenomena alam kemudian diakumulasikan dalam bentuk teori atau rumus. Salah satu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran IPA saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas lebih

⁸ Yani Fiteriani, Irfan Fauzi, Mia Zultriani Sari, Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama PandemiCovid-19, *Jurnal Kependidikan*, Vol.6 No.2 (Juli 2020)

⁹ Fitriani Eka Saputri, Muhsinah Annisa, Dedi Kusnandi, Pengembangan media belajar ipa menggunakan augmented reality (AR) berbasis android pada siswa kelas III SDN 015 tarakan, *jurnal Wid'yagogik*, Vol.6 No.1 (juli-Desember 2018), h.58

banyak diarahkan kepada peserta didik untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami dan mengembangkan informasi yang diingat dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut dikarenakan pendidik kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meminimalkan gangguan komunikasi pembelajaran adalah memanfaatkan media pembelajaran. Dalam rangka mewujudkan proses belajar dan pencapaian standar kompetensi yang baik bagi peserta didik, diperlukan bahan ajar (media) yang efektif, efisien dan memiliki daya tarik, sehingga dalam penerapannya mampu mengarahkan, membimbing dan memotivasi peserta didik untuk terus belajar dan berkarya. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan kemampuan yang ingin dicapai (tujuan pembelajaran), sebagaimana yang diketahui tujuan pembelajaran menjadi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.¹⁰ Materi IPA di sekolah dasar (SD) konsep dasarnya merupakan generalisasi yang ditarik dari fenomena alam kemudian diakumulasikan dalam bentuk teori atau rumus. Salah satu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran IPA saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas lebih banyak diarahkan kepada peserta didik untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami dan mengembangkan informasi yang diingat dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah Negara dikatakan maju atau tidak, salah satunya juga dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada didalam negara tersebut.¹¹

¹⁰ Gustina, St. Hayatun, Eka Fitriana Hamsyah, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif siswa kelas VII smpn 18 makasar studi pada materi pokok Asam, Basa dan Garam, *jurnal Chemica*, Vol.17 No.2 (Desember 2016), h.2

¹¹ Riska Dewi, Yuli Yanti, Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.2 (Oktober 2017), h.108

Menurut Heinich dalam buku Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana media merupakan alat saluran komunikasi. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika di implementasikan kedalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut di sebut sebagai media pembelajaran.¹² Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming dalam buku Azhar Arsyad adalah penyebab atau alat urut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran.¹³ Salah satu jenis media pembelajaran adalah media pembelajaran *Flash*. *Flash* adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal.¹⁴ Menurut Kusumadewi, Fahmi, dan Sukanto dalam artikel Rubhan Masykur, Nofrizal dan Muhammad Syazali *Flash* adalah *Platfrom* multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, game dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan dan dijalankan di *Adobe Flash Player*.¹⁵ Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, multimedia pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan,

¹² Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, Pembelajaran Berbaasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, (Jakarta: PT Raja GrafindoPersada, juni 2015), h.169

¹³ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Juni 2015), h.3

¹⁴ Deni Darmawan, Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, mei 2016), h.165

¹⁵ Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhammad Syazali, Pengembangan Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.8 No.2 (2017), h.178

keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VA di SD Insan Mandiri Bandar Lampung, yaitu ibu Eka Yulianti bahwa sistem yang digunakan sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 baru tahun 2019-2021 ini. Untuk kendala mengajar pelajaran khususnya IPA menurut beliau masih menggunakan media yang sangat sederhana belum pernah menggunakan media lainnya seperti media yang akan penulis terapkan yaitu *Adobe Flash* di kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung. Metode yang digunakan untuk mengajar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dan menggunakan media buku cetak dan gambar dinding.¹⁷ Dikarenakan pandemic sekolah terkendala sosial distancing, maka sekolah mengizinkan peneliti meneliti hanya satu kelas saja yaitu kelas VA sebagai sampel penelitian.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan peneliti di SD Insan Mandiri Bandar Lampung bahwa saat proses pembelajaran berlangsung pendidik selalu menggunakan media konvensional dikarenakan sarana dan prasarana sekolah sehingga pendidik sulit memilih media yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini yang mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan tidak fokus saat mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan pendidik ketika menyampaikan materi kurang menarik perhatian sehingga peserta didik sering ribut dan sibuk bercerita dengan teman sebangkunya. Tentu diketahui bahwa pada saat peserta didik masuk sekolah normal, tentu berbeda dengan peserta didik Daring. Perbedaan ini dapat dirasakan ketika melakukan metode pembelajaran dan penyampaian beragam. Penyampaian bisa dilakukan

¹⁶ Galuh Kartikasari, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia, *Dinamika Penelitian*, Vol.16 No.1 (Juli 2016), h.5

¹⁷ Eka Yulianti, Wawancara dengan penulis, SD Insan Mandiri Bandar Lampung, februari 2020

dengan melalui grub kelas *whatsapp*, *telegram*, *zoom*, *google meet*, *google classroom*.

Sedangkan metode pembelajarannya bisa melalui kirim gambar, video panggilan, rekaman suara, pesan pendek *whatsapp* dan untuk penugasan latihan bisa dilakukan dengan *google* formulir dilanjutkan di buku tulis peserta didik. Tentu hasil yang didapatkan peserta didik tidak maksimal dikarenakan sumber belajar dan komunikasi pembelajaran lebih banyak satu arah. Selain itu penyebabnya alat komunikasi *telephone* genggam (*handphone*) beberapa siswa sulit mendapat sinyal internet yang baik dan sekitar 75% milik orang tua.¹⁸

Namun pembelajaran daring juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah ketersediaan jaringan internet. Beberapa mengaku kesulitan untuk mengikuti pembelajaran *online* karena tidak semua wilayah mendapatkan jaringan internet dengan akses lancar. Hal tersebut membuat mereka kesulitan ketika mengumpulkan tugas, selain tantangan mengenai layanan internet, tantangan lainnya adalah kendala biaya. Untuk mengikuti pembelajaran *online*, para peserta didik harus mengeluarkan biaya lebih untuk biaya internet. Apalagi ketika pembelajaran dilakukan melalui *video conference* akan menghabiskan kuota internet sangat banyak. Berdasarkan informasi dari Din (dalam CNN Indonesia, 2020) yang dipublikasikan pada tanggal 25 mei 2020 menyebutkan bahwa konsumsi data untuk *video conference* menggunakan aplikasi *Zoom* dengan kualitas video 270P selama satu jam menghabiskan data sebesar 540 MB.¹⁹

¹⁸ Eka Yuliyanti, wawancara selaku guru kelas VA, SD Insan Mandiri Bandar Lampung, februari 2020

¹⁹ Oktafia Ika Handarini, Pembelajaran Daring Sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) , *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol.8 No.3 (2020), h.501

Tabel 1
Data Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil IPA Kelas V
SD Insan Mandiri Bandar Lampung T.A 2020/2021

NO	KEL AS	JUMLAH PESERTA DIDIK	NILAI KKM	YANG MEMEMNUHI KKM	
				Memenuhi	Tidak Memenuhi
1	A	26	72	12 46,15%	14 53,84%
JUMLAH		26			

Sumber Data : Lembar Hasil Ulangan Tengah Semestrer Ganjil Peserta Didik Kelas V SD Insan Mandiri Bandar lampung T.A 2020/2021

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa keteria ketuntasan minimum mata pelajaran IPA SD Insan Mandiri Bandar Lampung adalah 72. Peserta didik kelas VA yang nilainya diatas KKM berjumlah 12 peserta didik dengan presentase 46,15%, sedangkan yang nilainya di bawah KKM ada 14 peserta didik dengan presentase 53,84%, hal ini menimbulkan kesenjangan antara apa yang diharapkan dalam mempelajari IPA dengan yang terjadi dilapangan. Berdasarkan pengamatan oleh peneliti terhadap hasil belajar peserta didik diperoleh informasi bahwa pada peserta didik SD Insan Mandiri Bandar Lampung terlihat masih pasif dalam proses pembelajaran daring dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dikarenakan pandemic COVID-19 peneliti disarankan oleh sekolah untuk meneliti satu kelas saja dalam penelitian ini dan sistem pengajaran menggunakan aplikasi ZOOM meeting.

Keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan tergantung dari proses belajar mengajar yang diajarkan oleh pendidik. Peserta didik diharapkan memiliki kualitas pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Meningkatkan

mutu pendidikan, diperlukan adanya strategi dan media pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Banyak hal yang dapat dilakukan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, diantaranya menggunakan berbagai media pembelajaran. Berbicara tentang media pembelajaran maka tidak lepas dari pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan menyampaikan informasi.

Oleh karena itu, media jenis *Adobe flash* dapat disajikan sebagai salah satu alternative untuk digunakan dalam pembelajaran, yang dimaksud dengan digunakannya *Adobe flash* dalam pembelajaran adalah bahwa materi-materi dari pelajaran yang akan dipelajari disajikan sebagai urutan cerita yang menarik, kemudian cerita tersebut di visualisasikan kedalam bentuk animasi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami makna yang tersirat pada media tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V di SD Insan Mandiri Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya semangat peserta didik dalam memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam karena proses pembelajaran daring kurang menarik.
2. Pendidik menggunakan buku paket yang menampilkan teks dan gambar sederhana saja dalam proses pembelajaran daring
3. Banyaknya materi terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan prasarana media yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran daring.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi dengan pengaruh Media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) peserta didik kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatas masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) peserta didik kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan ilmu pengetahuan, dan teknologi bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

1. Mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan
2. Meningkatkan antusias belajar dan motivasi peserta didik karena suasana belajar yang menyenangkan

3. Peserta didik lebih semangat belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*.
- b. Bagi pendidik
 1. Memudahkan pendidik dalam pembelajaran IPA
 2. Menambah wawasan pendidik untuk menggunakan media yang bervariasi
 3. Menjadi motivasi bagi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah
 Dengan adanya media pembelajaran *Adobe Flash* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan pada pihak sekolah.

G. Penelitian Relevan (Studi Pustaka)

1. Nur Kholifah dalam skripsinya pengembangan media pembelajaran interaktif IPA materi organ gerak manusia berbasis *adobe flash cs3*, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di SDN 1 Harapan Jaya meningkat dengan hasil uji kelompok kecil diperoleh aspek rata-rata 84,77% pada hasil uji coba kelompok besar di MI Diniyyah Putri Lampung maka diperoleh rata-rata 93%.
2. Noviana dalam skripsinya pengembangan media pembelajaran berbasis program *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS kelas V SD/MI, penelitian ini ditunjukkan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pemahaman baru agar peserta didik termotivasi dan hasil belajarnya pun meningkat. Hal ini ditunjukkannya dengan peningkatan hasil belajar siswa di SDN 2 Way Dadi meningkat dengan hasil uji kelompok kecil memperoleh rata-rata 3,66 dengan criteria interprestasi

yang dicapai yaitu sangat menarik kemudian uji coba pada kelompok besar di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung memperoleh rata-rata yang tergolong cukup tinggi yaitu 3,82 dengan kriteria sangat menarik.

3. andry S. Utama putra dalam skripsinya pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash hyperlink* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Macromedia Flash Hyperlink pada materi sistem pencernaan makanan yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dengan rata-rata skor penilaian validator sebesar 3,5. Peningkatan hasil belajar dianalisis dengan N-GAIN, dengan hasil uji coba sebanyak 31,82% siswa berada pada katagori tinggi dan 68,18% pada katagori sedang.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, pada penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel penelitiannya yaitu:

1. Pada penelitian yang pertama dan penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel penelitiannya yaitu sama sama menggunakan media *Flash* dan materi pembelajarannya yang sama, melainkan perbedaannya terletak pada lokasi dan metodologi penelitiannya.
2. Pada penelitian kedua penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel yang akan di teliti, namun media yang digunakan juga sama melainkan ada perbedaannya terletak pada materi, lokasi dan metodologi penelitian yang digunakan.
3. Pada penelitian ke tiga memiliki kesamaan pada media sedangkan perbedaannya terletak pada materi, lokasi penelitian, dan metodologi penelitian yang digunakan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dan pengirim menuju penerima.²⁰ Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.²¹

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harifiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach & Ely dalam buku Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²² Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, dimana sebelumnya telah

²⁰ Nurul Hidayah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.1 (juni 2017), h.36

²¹ Azhar Arsyad, 2015, *Ibid.* h.1

²² *Ibid.* h.3

menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan tentunya.²³

Heinic, dan kawan-kawan dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, Televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang di proyeksikan, bahan bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.²⁴

Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar atau pembelajaran agar interaksi, komunikasi, edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Ciri-Ciri Media pembelajaran

Gerlach & Ely dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri Fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

²³ Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, 2015 *Ibid.* h.16

²⁴ Azhar Arsyad, 2015 *Ibid.* h.4

2) Ciri Manipulatif (*Mnipulative Property*)

Transporasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu brhari-hari dapat disajikann kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.²⁵

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media didalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Duan unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini slaing berkaitan satu sama lain.²⁶

Menurut Hamalik dalam buku Azhar Arsyad pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik

²⁵ *Ibid.* h.15

²⁶ Rusman, Deni Kurniawati, Cepi Riyana, *Ibid.* h.171

untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang di proyeksikan melalui overhead projector dapat menengkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang, visual dapat mengunggah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi Kognitif media visual terlihat dari hasil temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlanca tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi Kompensatoris medi pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa penelitian visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pembelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.²⁷

²⁷ Azhar Arsyad, 2015, *Ibid.* h.20

Untuk menghasilkan hasil belajar yang baik, perlu adanya pemanfaatan media. Manfaat media antara lain :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu Verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar peserta didik dan sumber belajar
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetikanya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan prepersi yang sama
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu komunikator, materi, media, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.²⁸

Selain itu kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton dalam buku Azhar Arsyad, adalah sebagai berikut : (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran berlangsung kapanpun dan dimanapun di perlukan, (7) sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan, (8) peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.²⁹

Berdasarkan beberapa media oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media yang baik akan membangkitkan motivasi belajar siswa, minat dan rancangan belajar karena media memiliki fungsi untuk

²⁸ Abdy Windiarta, Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Player latihan teknik dasar futsal, *Jurnal Olahraga*, Vol.13, No.2 (Juli 2018), h.71

²⁹ *Ibid*, 2015. h.25

membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi serta mempertinggi perhatian peserta didik.

4. Jenis-jenis media pembelajaran

Media diklasifikasikan dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, tutor dan lain-lain), (2) media berbasis cetak, (3) media berbasis visual (gambar, grafik, slide), (4) media berbasis audio visual (televise, film, video), (5) media berbasis komputer (pembelajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*). Salah satu ciri dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh peserta didik dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif.³⁰

Jadi, dalam hal ini penulis akan menggunakan media *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung.

2. Media Adobe Flash

a. Pengertian Adobe Flash

Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal. Keandalan *flash* dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu animasi yang dihasilkan oleh program *flash* banyak digunakan untuk membuat CD interaktif maupun media lain agar menjadi tampil lebih interaktif.³¹ *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, *presentasi*

³⁰ Azhar Arsyad, 2015, *Ibid.* h.38

³¹ Deni Darmawan, *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*, 2016 *Ibid.* h.165

membangun *web*, animasi pembelajaran bahkan juga dalam pembuatan film.

Adobe Flash adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara.

Program ini merupakan program animasi berbasis vector yang dimanfaatkan untuk membuat animasi media pembelajaran dan web. Pemanfaatan *Adobe flash* dapat mempermudah pemahaman peserta didik dengan adanya animasi dan membantu peserta didik untuk mengasah kemampuannya melalui latihan soal yang bersifat interaktif. Penggunaan *Adobe Flash* tidak hanya memberikan kemudahan bagi pembuat media, tetapi juga memberikan kemudahan bagi pengguna media pembelajaran baik peserta didik maupun pendidik, selain itu penggunaan *Adobe Flash* juga memberikan dampak yang positif baik dalam hal motivasi dan hasil pembelajaran IPA.³²

Jadi, dapat dikatakan bahwa *Adobe Flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi *audiovisual* yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia. Dan akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi-materi yang akan disampaikan.

³² Dwitri Pilendia, Pemanfaatan *Adobe Flash* Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika, *Jurnal Tunas Pendidikan*, Vol.2 No.2 (Februari 2020), h.6

b. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash*

Gambar.1

Tampilan Layar Penjelasan Materi Sistem Gerak



Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, dengan cara menayangkan gambar tentang sistem gerak manusia, setelah penayangan gambar maka aktivitas peserta didik akan muncul. Aktivitas dari mengamati, menanya dan memberikan pendapat berkaitan dengan gambar yang ditayangkan pendidik. Setelah itu pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik tentang kegiatan inti. Pada kegiatan inti inilah pendidik meminta peserta didik agar menyimak laptop yang berisi media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* tentang materi sistem gerak manusia, setelah itu peserta didik diminta mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada LKS dengan teman sebangkunya.³³

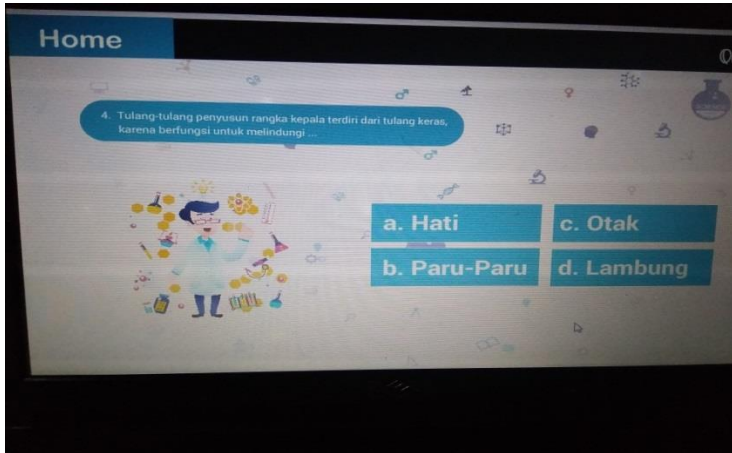
Pada media ini akan dimulai dengan cover yang berisi judul dan identitas pengembang, lalu dilengkapi dengan menu interaktif dan tombol interaktif yang akan memudahkan penggunaanya untuk menggunakan media ini, didalam media juga terdapat gambar bagian organ gerak manusia yang disertai dengan fungsi yang

³³ Ahmad Qosym, Ferit Very Priyonggo, Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII, *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol.2 No.2 (2017), h.41

memudahkan peserta didik untuk mengetahui bagain organ gerak beserta fungsinya. Media ini terdiri atas teks dan video interaktif, animasi bergerak serta dilengkapi dengan evaluasi atau mini test.

Berikut gambar dari mini test tersebut:

Gambar.2
Tampilan Layar Gambar Mini Test



c. Keunggulan dan kekurangan *Adobe Flash*

Flash memiliki kelebihan, antara lain hasil akhir *file Flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish), *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga presentase dengan flash dapat lebih hidup, animasi dibentuk, dijalankan, dan dikontrol. *Flash* dapat membentuk file executable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC (Personal Computer) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *Flash*.³⁴

Menurut Madcoms dalam artikel Trihayu, keunggulan program *Adobe Flash CS3* atau bisa dikatakan sebagai *Flash*, dibanding dengan program lain adalah a) dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek lain, b) dapat membuat

transparansi warna dalam movie, c) membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain, d) dapat membuat gerak animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, e) dapat dikonversi dan diduplikasi (publish) kedalam beberapa tipe (diantaranya adalah: *swf, html, gif, jpg, png, exe mov*).

Kekurangan dari program aplikasi *flash* antara lain adalah sebagai berikut: a) komputer yang ingin memainkan animasi *flash* harus memiliki *flash player* dan harus menginstalnya. b) program *adobe flash/macromedia flash* bukan *freeware*. c) grafisnya kurang lengkap. d) menunya tidak user friendly. e) bahasa programnya agak susah. f) kurang dalam 3D. Pembuatan animasi 3D cukup sulit. g) belum ada template didalamnya.³⁵

Jadi, *Adobe flash* merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh sebagian pihak, ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik, keutuhan Hardware yang tidak tinggi, dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web yang dapat dimanfaatkan juga didalam pendidikan.

B. Pengertian Belajar, Pembelajaran dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan,

³⁵ Trihayu, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS3 Profesional Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-sains di SD/MI kelas 5, *Jurnal pendidikan ke SD-an*, Vol. 3 No. 3 (Mei 2017), h.132

menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan, praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya.³⁶

Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para peserta didik perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi peserta didik dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan. Terkait hal tersebut betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar para peserta didik.³⁷

Adapun belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan dan kepribadian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.³⁸

Crow & Crow dalam buku Rusman menjelaskan bahwa belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru. Lebih jauh Hilgard berpendapat bahwa belajar adalah proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap sesuatu situasi.³⁹

Menurut Burton dalam buku Rusman mengartikan bahwa belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya. Adapun kata kunci pendapat burton adalah interaksi, interaksi ini memiliki makna sebagai proses. Seseorang yang sedang

³⁶ Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu Teori,Praktik dan Penilaian, (Jakarta: PT Raja Persada Grafindo, Oktober 2016), h.12

³⁷ Supriyono, Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.2 No.1 (Mei 2018), h.44

³⁸ Saina Haris, Penggunaan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Sumber Daya Alam dan Kemarituman Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Ternate. *Jurnal Penelitian Guru Bijak Online*, Vol.1 No.1 (Agustus 2018), h.1

³⁹ Rusman, *ibid*, h.13

melakukan kegiatan secara sadar untuk mencapai tujuan perubahan tertentu, maka orang tersebut disebut aktivitas belajar. Intinya bahwa belajar adalah proses. Hasil belajar diukur melalui bagaimana proses itu dilakukan, apakah sesuai dengan prosedur atau kaidah yang benar. Bukan pada proses saat itu, karena proses yang benar, kelak akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat ketika kembali ke masyarakat sebagai *out come*.⁴⁰

b. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi dan pendekatan apa yang akan diunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antara pendidik dengan peserta didik; 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antar sejawat; 3) interaksi peserta didik dengan narasumber; 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.⁴¹

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikaitkan sebagai proses memberikan

⁴⁰ Rusman, pembelajaran tematik terpadu teori, praktik dan penilaian, 2016
Ibid. h.14

⁴¹ Rusman, *Ibid.* h.21

bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari pendidik sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar, tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan pendidik mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik.⁴²

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan apa yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar, adapun menurut Sugihartono dalam artikel Nuramin mendefinisikan hasil belajar merupakan hasil pengukuran yang berwujud angka atau pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran dari peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari peserta didik dalam proses belajar yang berwujud sebuah angka atau pernyataan yang menandakan tingkat penguasaan materi pembelajaran.⁴³

Hasil belajar pada dasarnya terjadinya proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih baik, dari tidak terampil menjadi terampil pada peserta didik.

Sesuai dengan Firman Allah dalam Surat Az-Zumar ayat 9:

أَمَّنْ هُوَ قَنِتٌ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا

⁴² Aprida Pane, Muhammad Darwis Dasopang, Belajar dan Pembelajaran, *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol.03 No.2 (Desember 2017), h.337

⁴³ Nuramin, Meningkatkan Hasil Belajar Fokus Bahasa Indonesia Tema Tubuhku Materi Membaca Permulaan dengan Metode Silaba Pada siswa kelas I SDN Pringgarata Timur Tahun Pelajaran 2017/2018, *Jurnal Ilmu Sosial*, Vol.3 No,1 (Maret 2019), h.166

رَحْمَةً رَّبِّهِ ۖ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ
 إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولَٰؤُلَآءِ ۖ إِنَّهَا لَأَلْبَابٌ ﴿٩﴾

Artinya: Katakanlah, apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran. (QS. Az-Zumar. 9).

Ayat tersebut mengandung makna bahwa orang yang memiliki ilmu pengetahuan berbeda dengan orang yang tidak memiliki ilmu pengetahuan. Peserta didik yang menguasai materi akan cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menguasai materi pelajaran.

Menurut Nasution dalam buku Supardi, keberhasilan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.

Slameto dalam buku Supardi mengemukakan prinsip-prinsip keberhasilan belajar yaitu:

- a) Perubahan dalam belajar terjadi secara sadar, b) perubahan dalam belajar mempunyai tujuan, c) perubahan belajar secara positif, d) perubahan dalam belajar bersifat kontinu, e) perubahan dalam belajar bersifat permanen (langgeng).

Dengan demikian, yang dimaksud dengan keberhasilan belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi

aspek kognitif, afektif maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, penghargaan.⁴⁴

Menurut rusman hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.⁴⁵

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor hasil belajar menurut munadi meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor internal

1) Faktor fisiologis

Secara umum faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi

⁴⁴ Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, Dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi)*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, April 2016), h.2

⁴⁵ Rusman, 2016 *Ibid.* h.67

lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajarnya dipagi hari yang udaranya masih segar dan diruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan pendidik.⁴⁶

C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di alam. IPA mempunyai beberapa pengertian berdasarkan cara pandang ilmunan bersangkutan mulai dari pengertian IPA itu sendiri, cara berfikir IPA, cara penyelidikan IPA sampai objek kajian IPA. IPA merupakan pelajaran yang memiliki proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, memiliki banyak kegiatan jika dilakukan dengan pembelajaran IPA yang sebenarnya. Kelemahan pembelajaran IPA di SD selama ini yaitu pembelajaran lebih menekankan pada penguasaan sejumlah konsep dan kurang memfasilitasi peserta didik agar memiliki hasil belajar yang memuaskan.⁴⁷

⁴⁶ Rusman, 2016, *Ibid.* h.67

⁴⁷ Nureva, Aulia Gustina Citra, Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Mind Mapping dan Picture Mapping Terhadap Hasil Belajar

Pindo Hutahuruk dan Rinci Simbolon, mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangan tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Pendidikan IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana sebagai peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA harus menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung oleh peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar yang pada akhirnya mereka menemukan sendiri konsep materi pelajaran yang sedang dipelajarinya.

Selain itu pembelajaran IPA diarahkan untuk memberi pengalaman langsung sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam untuk alam sekitar. *Adobe Flash* merupakan bagian dari media pembelajaran yang cukup efektif. Melalui penggunaan media pembelajaran, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk konkrit dan dapat dilihat, dipegang, dicoba sehingga materi pembelajaran yang disampaikan pendidik dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.⁴⁸

Adapun pengertian IPA menurut Trowbridge and Bybee dalam artikel Para Mita Purbosari sains atau IPA merupakan representasi dari hubungan dinamis yang mencakup tiga faktor utama yaitu *the extant body of scientific knowledge, the values of science and the method and processes of science*, yang aratinya sains merupakan

IPA Pada SISWA Kelas V Sekolah Dasar, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.2 (Oktober 2017), h.158

⁴⁸ Pindo Hutahuruk, Rinci Simbolon, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SDN nomor 14 Simbolon Purba, *SEJ (School Education Journal)*, Vol.8 No. 2 (Juni 2018),h.124

produk dan proses, serta mengandung nilai-nilai. IPA adalah hasil interpretasi tentang dunia kealaman. IPA sebagai proses/metode penyelidikan meliputi cara berfikir, sikap dan langkah-langkah kegiatan scientis untuk memperoleh produk-produk IPA, misalkan observasi, pengukuran, merumuskan, menguji hipotesa, mengumpulkan data, bereksperimen, dan prediksi.⁴⁹

2. Materi Organ Gerak Manusia dan Hewan

Hewan dan manusia mempunyai kemampuan bergerak dan berpindah tempat karena adanya kerja sama antara rangka dan otot. Otot menempel dan menghubungkan tulang dengan kulit. Otot mempunyai kemampuan untuk berkontraksi sehingga dapat menggerakkan tulang dan kulit. Oleh karenanya, otot disebut alat gerak aktif, sedangkan tulang disebut alat gerak pasif. Pada dasarnya rangka hewan vertebrata sama dengan manusia. Namun, bentuk rangka pada setiap hewan disesuaikan dengan fungsi, tempat hidup, dan cara hidupnya.

a. Sistem Gerak Pada Manusia

Didalam melakukan aktivitas sehari-hari pastinya kita melakukan banyak gerakan. Manusia memiliki kemampuan untuk bergerak dan melakukan aktivitas, seperti berjalan, berlari, menari dan lain-lain.

Kemampuan gerakan tubuh pada manusia didukung adanya sistem gerak, yang merupakan hasil kerja sama yang serasi antar organ sistem gerak, seperti rangka (tulang), persendian, dan otot. Fungsi rangka (tulang) adalah sebagai alat gerak pasif, yang hanya dapat bergerak bila dibantu oleh otot. Berdasarkan bentuknya tulang dibedakan menjadi tulang pipa, tulang pipih, tulang pendek, sedangkan berdasarkan pada zat penyusun dan strukturnya tulang dibedakan menjadi tulang rawan dan tulang keras. Fungsi persendian adalah

⁴⁹ Para Mita Purbosari, Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa, *Jurnal Scholaria* September 2016, Vol. 6 No. 3, h.2

menghubungkan antara tulang yang satu dengan tulang yang lainnya. Fungsi otot adalah sebagai alat gerak aktif, yang dapat menggerakkan organ lain sehingga terjadi suatu gerakan.⁵⁰

Tubuh manusia didukung oleh sistem rangka yang terdiri 206 tulang yang dihubungkan oleh tendon, ligamen, dan tulang rawan. Tulang ini disusun oleh kerangka aksial dan kerangka apikunder. Kerangka aksial terdiri dari 80 tulang yang terletak disepanjang sumbu tubuh manusia. Kerangka aksial terdiri dari tengkorak, tulang telinga, tulang hyoid, tulang rusuk dan tulang belakang. Kerangka apikunder terdiri dari 126 tulang yang merupakan tulang-tulang pelengkap yang menghubungkan kerangka aksial. Kerangka apendikunder terletak di daerah tungkai atas, tungkai bawah, panggul, dan bahu. Fungsi sistem rangka untuk bergerak. Menopang dan memberikan bentuk tubuh, melindungi organ-organ dalam, serta sebagai tempat melekatnya otot-otot.

D. Kerangka berfikir

Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila dalam penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.⁵¹

Kerangka berfikir di dalam penelitian ini yaitu, mendeskripsikan masalah yang ada dalam pembelajaran IPA kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung adalah belum tersedianya media pembelajaran yang pas sehingga peserta didik masih memiliki minat yang sedikit untuk belajar ilmu

⁵⁰ Pariang Sonang Siregar, Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, (Yogyakarta : CV BUDI UTAMA, Agustus 2017), h.210

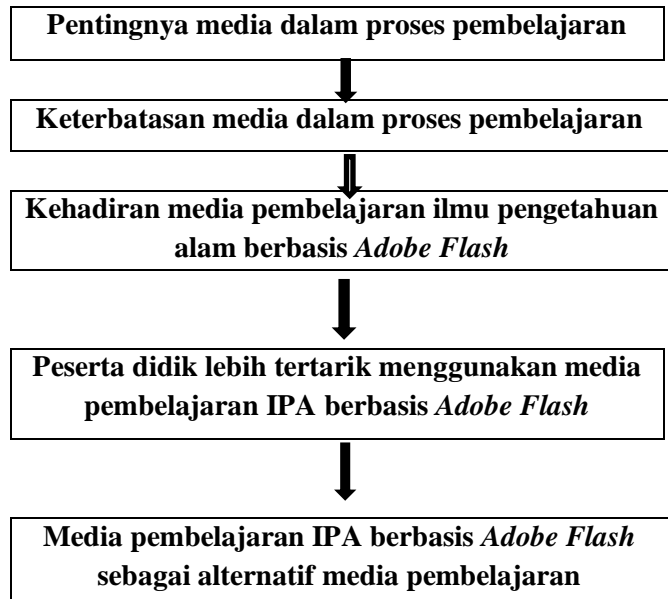
⁵¹ Sugiyono, Metode Penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018), h.91

pengetahuan alam, dan kurang focus dalam pembelajaran tersebut. Karena pendidik belum media yang pas untuk mengajarkan ilmu pengetahuan alam yang dapat mengembangkan minat, ketertarikan, dan semangat serta motivasi untuk belajar. Karena pembelajara IPA terlihat membosankan dan peserta didik malas untuk menyimak jika hanya menggunakan media *teks book* saja.

Solusi yang tepat untuk digunakan yaitu dengan memilih media pembelajaran yang pas atau cocok pada pelajaran ilmu pengetahuan alam sehingga dapat menumbuhkan kemauan, minat dan semangat peserta didik untuk belajar ilmu pengetahuan alam sehingga dapat mudah menyerap pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Ada banyak jenis media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Tetapi penulis memilih media *Adobe Flash* karena menurut penulis media tersebut sangat pas untuk mengajarkan materi-materi IPA.

Media *Adobe Flash* merupakan media video yang berisikan materi materi IPA khususnya sistem gerak hewan dan manusia dan dapat menumbuhkan rasa ketertarikan, semangat, minat, serta motivasi peserta didik untuk belajar ilmu pengetahuan alam. Dengan menggunakan media *Adobe Flash* sangat diharapkan focus dan minat peserta didik dalam pembelajaran IPA dapat lebih meningkat.

Diagram alur kerangka berfikir penelitian sebagai berikut:



Gambar.3
Bagan Kerangka Berfikir

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁵² Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh media *Adobe Flash* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SD Insan Mandiri Bandar Lampung.

Ho : tidak terdapat pengaruh media *Adobe Flash* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SD Insan Mandiri Bandar Lampung.

⁵² Sugiyono, 2018 *Ibid*, h.96

DAFTAR PUSTAKA

- Abdy Windiarta, Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Player latihan teknik dasar futsal, *Jurnal Olahraga*, Vol.13, No.2 (Juli 2018)
- Afri Merdico, Hidayatullah, Taqiyuddin Alkah, Pengaruh Media Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Masalah Matematis, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.6 No.2 (Desember,2019)
- Ahmad Khoiri, Qori Agussuryani, Puji Hartini, Penumbuhan Karakter Islami Melalui Pembelajaran Fisika Berbasis Integrasi Sains-Islam, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2017.
- Ahmad Qosym, Ferit Very Priyonggo, Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII, *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol.2 No.2 (2017)
- Armalena, Pengaruh Media Terhadap Pembelajaran Bermutu dan Handal, *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, Vol.2 No.1 (2019)
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Juni 2015).
- Chintia Devi, Toto Ssutarto Gani Utari, Mia Nurkanti, Penggunaan Media Pembelajaran MIVI (Media Interaktif Visual) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada topik sistem gerak manusia, *Jurnal BIOEDUKATIKA*, Vol.6 No.1 (2018)
- Deni Darmawan, Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, mei 2016).
- Dwitri Pilendia, Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika, *Jurnal Tunas Pendidikan*, Vol.2 No.2 (Februari 2020)
- Erna Meitan Ustin Tiwi, Pengembangan multimedia pembelajaran Tutorial menggunakan software macromedia flash pada

- materi sifat keperiodikan unsure untuk pembelajaran kimia kelas X MIA SMA, *Journal Pendidikan Kimia* 2015.
- Endang Widi Winarni, Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D), (Jakarta: BUMI AKSARA, Oktober 2018).
- Fitriani Eka Saputri, Muhsinah Annisa, Dedi Kusnandi, Pengembangan media belajar ipa menggunakan augmented reality (AR) berbasis android pada siswa kelas iii SDN 015 tarakan, *Widyagodik* 2018.
- Galuh Kartikasari, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia, *Dinamika Penelitian* 2016.
- Gustina, St. Hayatun, Eka Fitriana Hamsyah, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif siswa kelas VII smpn 18 makasar studi pada materi pokok Asam, Basa dan Garam, *jurnal Chemica* 2016.
- Mardiyah, Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar, *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.2 (Oktober 2017)
- Mohammad Syaifuddin, Implementasi Pembelajaran Tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Pada Tahun 2017.
- Naniek Kusumawati, Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (direct Instruksion) di Sekolah Dasar, *Premiere Educandum* 2015.
- Nuramin, Meningkatkan Hasil Belajar Fokus Bahasa Indonesia Tema Tubuhku Materi Membaca Permulaan dengan Metode Silaba Pada siswa kelas I SDN Pringgarata Timur Tahun Pelajaran 2017/2018, *Jurnal Ilmu Sosial*, Vol.3 No,1 (Maret 2019)
- Nureva, Aulia Gustina Citra, Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Mind Mapping dan Picture

- Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Pada SISWA Kelas V Sekolah Dasar, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2017.
- Nurul Hidayah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2017.
- Oktafia Ika Handarini, Pembelajaran Daring Sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) , *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol.8 No.3 (2020)
- Para Mitta Purbosari, Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa, *Scholaria* 2016.
- Pariang Sonang Siregar, Pembelajaran IPA sekolah Dasar, (Yogyakarta : CV BUDI UTAMA, Agustus 2017).
- Permadina Kanah Arieska, Novera Herdiani, Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif, *Jurnal Unimus*, Vol.6 No.2 (November 2018)
- Pindo Hutahuruk, Rinci Simbolon, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SDN nomor 14 Simbolon Purba, *SEJ (School EducationJournal)*, Vol.8 No. 2 (Juni 2018)
- Putri Widya Mayangsari, Suratno, Bevo Wahono, Pengaruh Strategi Pembelajaran MURDER (mood, understand, recall, digest, expand, review) Berbasis Media Interaktif Flash Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis, Metekognisi dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa (Mata Pelajaran Biologi kelas XI materi sistem ekskresi), *Jurnal Edukasi UNEJ* 2015.
- Riska Dewi, Yuli Yanti, Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukrame Bandar Lampung, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.2 (Oktober 2017)

- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhammad Syazali, Pengembangan Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash, *Jurnal Pendidikan Matematika* 2017.
- Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu Teori,Praktik dan Penilaian, (Jakarta: PT Raja Persada Grafindo 2016).
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, (Jakarta: PT Raja GrafindoPersada, juni 2015).
- Sarifatul Andayani, Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Dampak Peristiwa Alam Kelas V SDN Sonopatik 1 Kabupaten Nganjuk, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2015.
- Saina Haris, Penggunaan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Sumber Daya Alam dan Kemarituman Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Ternate. *Jurnal Penelitian Guru Bijak Online* 2018.
- Sugiyono, Metode Penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Supardi, Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, Dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi), (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, April 2016).
- Supriyono, Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.2 No.1 (Mei 2018)
- Trihayu, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS3 Profesional Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-sains di SD/MI kelas 5, *Jurnal pendidikan ke SD-an* 2017.
- Yani Fiteriani, Irfan Fauzi, Mia Zultriani Sari, Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19, *Jurnal Kependidikan*, Vol.6 No.2 (Juli 2020)

Yuliana, Corona Virus Diaseases (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur, *Jurnal Wellnes And Healthy Magazine*, Vol.2 No.1 (February 2020)

Zainal Arifin, Evaluasi Pembelajaran (2016, Bandung: Remaja Rosdakarya).